

## **Penerapan metode *project-based learning* dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha pada pembelajaran prakarya kewirausahaan SMK**

**Wahyu Budi Lestari**

Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Jl. Kusumanegara No.157, Muja Muju, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, 55165, Indonesia.

\* Corresponding Author. Email: [wahyubl.mp16@gmail.com](mailto:wahyubl.mp16@gmail.com)

### **INFO ARTIKEL**

**Sejarah Artikel:**

Dikirim: 11 Jan. 2019

Direvisi: 1 Juli 2019

Diterima: 3 Juli 2019

**Kata Kunci:**

Metode Pembelajaran  
Aktif *Project-based learning*, Minat,  
Prestasi Belajar  
Berwirausaha.

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha pada siswa melalui penerapan metode pembelajaran aktif *project-based learning*, yang dilakukan pada siswa kelas XII Multimedia 1 berjumlah 40 siswa sebagai sasaran tindakan, dan guru mata pelajaran Prakarya Kewirausahaan sebagai peneliti. Tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dengan tiga pertemuan pada setiap siklusnya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase yaitu menghitung keaktifan siswa dan nilai ketuntasan belajar tiap siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan minat dan prestasi belajar berwirausaha melalui metode pembelajaran *project-based learning*. Pada siklus I minat belajar berwirausaha yang ditunjukkan hasilnya sebesar 61,05 % dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 72,11 %. Dan prestasi belajar siswa ditunjukkan pada siklus I sebesar 72,89 % yang mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 83,85 %.

*The purpose of this study was to increase the interest and learning achievement of entrepreneurship in students through the application of project-based learning methods, which were conducted on students of class XII Multimedia 1 totaling 40 students as action targets, and Entrepreneurship Workshop subject teachers as researchers. This class action consists of two cycles with three meetings in each cycle. Data collection is done by observation, interviews and documentation. Data analysis in this study uses quantitative descriptive analysis techniques with percentages, namely calculating student activity and the value of completeness learning each student. The results showed that the increase in interest and learning achievement of entrepreneurship through project-based learning learning methods. In the first cycle, the entrepreneurship learning interest shown by the results was 61.05% and an increase in the second cycle was 72.11%. And student learning achievement is shown in the first cycle of 72.89% which experienced an increase in the second cycle of 83.85%.*



This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



**How to Cite:** Lestari, W. (2019). Metode project-based learning untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha pada pembelajaran prakarya kewirausahaan. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 107-119. doi:<http://dx.doi.org/10.30738/wd.v7i1.3766>

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata (Sarwoedi et al., 2019; Sumartini, 2015). Melalui penerapan model pembelajaran *project-based learning* diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha siswa, karena disini siswa selain mendapat pembelajaran

dalam pemecahan masalah juga mereka akan dihadapkan pada dunia usaha yang sebenarnya, belajar bekerja, mengolah, mengelola dan menumbuhkan ide kreatifitas mereka secara maksimal.

Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK sangat dinamis sehingga perlu dirancang pengembangan materi dengan cermat dan tepat serta dikemas dengan aroma yang menarik sesuai perkembangan zaman dan kemampuan siswa, serta kondisi lingkungan internal maupun eksternal. (Anwar, 2014; Rahayuningsih et.al., 2018). Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang efektif dan tepat, seperti dengan metode *Project-based learning*. Langkah-Langkah Operasional dalam Metode *project-based learning*, (Sulaeman, 2004), meliputi: (1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with the essential question*). Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. (2) Mendesain perencanaan proyek (*design a plan for the project*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. (3) Menyusun jadwal (*create a schedule*) Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (2) membuat deadline penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara; (6). Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting. (7). Menguji hasil (*assess the outcome*). Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan tiap peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. (8) Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek, kemudian mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Sedang pembelajaran prakarya kewirausahaan semakin memiliki peran penting terhadap perkembangan jaman yang pesat. Pembelajaran prakarya kewirausahaan merupakan mata pelajaran pengembangan dari kewirausahaan yang selama ini sudah ada. Pengembangan pelajaran ini sesuai ketentuan dalam penerapan Kurikulum 2013. Visi dan misi pembelajaran prakarya kewirausahaan akan dapat dicapai dengan baik apabila ada dukungan dari setiap komponen di dalamnya seperti, guru, siswa dan sarana pendukung lainnya seperti terjalinnya kerjasama dengan dunia industri. Penyelenggaraan lima hari sekolah merupakan upaya untuk meretas generasi emas melalui pendidikan yang tidak hanya berlangsung di sekolah, tapi juga di rumah dan masyarakat. Inilah yang dimaksud Ki Hajar Dewantara dengan “tri pusat pendidikan” dimana satu sama lain harus berjalan sinergis. Ketiga pusat pendidikan ini oleh pemerintah disebut dengan jalur pendidikan formal, informal dan nonformal (Presiden Republik Indonesia, 2003).

Untuk meningkatkan minat, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungan secara berkelompok. Di dalam kelompok tersebut terjadi suatu interaksi antar siswa yang juga dapat menumbuhkan minat terhadap kegiatan tersebut. Penelitian (Subandono 2007, p. 18), minat wirausaha adalah kecenderungan hati dalam diri subjek untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung risiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya tersebut. Minat wirausaha berasal dari dalam diri seseorang untuk menciptakan sebuah bidang usaha. Minat wirausaha meliputi sikap umum terhadap wirausaha, kesadaran spesifik untuk menyukai wirausaha, merasa senang dengan wirausaha, wirausaha mempunyai arti atau penting bagi individu, adanya minat intrinsik dalam wirausaha.

Dalam proses pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu (Abdullah, 2008). Prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang diberikan berdasarkan atas pengukuran tertentu (Ilyas, 2008). Untuk mengetahui prestasi belajar siswa perlu diadakan suatu evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah proses belajar dan pembelajaran itu berlangsung secara efektif.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen. Dengan menyesuaikan pada jam pembelajaran Prakarya Kewirausahaan di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen di Jurusan Multimedia kelas XII MM 1. Dalam ketentuan kurikulum yang ada di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen menggunakan Kurikulum 2013, karena SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen sebagai salah satu SMK yang dijadikan sampel Implementasi Kurikulum 2013, dan dalam hal ini pelajaran Prakarya Kewirausahaan diterapkan dengan 2 jam pelajaran per minggu.

Pelaksanaan Penelitian dilakukan sejak dimulai tahun pembelajaran 2018/2019 yaitu bulan Agustus 2018 yang dilakukan pada jam pelajaran Prakarya Kewirausahaan di kelas XII MM 1 jurusan Multimedia di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen dalam 2 jam pelajaran per minggunya. Adapun beberapa kegiatan penugasan dan proyek yang dilakukan siswa dapat dilaksanakan pada saat diluar jam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen di Jurusan Multimedia, di kelas XII MM 1 yang berjumlah 40 siswa. Dan obyek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran aktif *project-based learning*. Tahapan pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu: (1) Perencanaan (*plan*); (2). Tindakan (*act*), (3) Pengamatan (*observe*); (4) Refleksi (*reflect*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Observasi. Dalam penelitian ini terdapat dua pedoman observasi yaitu observasi keaktifan siswa dan observasi pelaksanaan pembelajaran *project-based learning*. Observasi keaktifan siswa difokuskan pada pengamatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran pada materi memahami peluang usaha hasil kerajinan limbah tekstil. Sedangkan observasi pelaksanaan pembelajaran *project-based learning*. difokuskan pada aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran dan kegiatan pelaksanaan proyek berlangsung. Dan pengamatan yang belum terdapat pada pedoman observasi dituliskan pada lembar catatan lapangan. (2) Angket. Angket dibagikan dan diisi oleh siswa yang fungsinya untuk mengetahui respon minat belajar siswa terhadap pembelajaran berwirausaha dengan penerapan model pembelajaran *project-based learning*. 3. Wawancara. Wawancara dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa yang menonjol/ pandai di kelas dalam pembelajaran prakarya kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning*. (1) Tes. Tes digunakan berupa *pre-test* dan *post test* individu yang fungsinya untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi memanfaatkan peluang usaha dari berbagai kerajinan limbah dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning*. Teknik Pengolahan Data. (1) Angket Data yang telah terkumpul melalui angket, kemudian penulis olah kedalam bentuk kuantitatif, yaitu dengan cara menetapkan skor jawaban dari pertanyaan yang telah dijawab oleh responden, dimana pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan:

Tabel 1. Penskoran Skala Likert untuk Pernyataan Positif

Alternative	Bobot
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Penskoran Skala Likert untuk Pernyataan Negatif

Alternative	Bobot
Sangat Setuju	1
Setuju	2
Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	4

## Uji Efektifitas dengan Evaluasi Kirkpatrick

### Tahap-tahap Evaluasi

#### *Evaluasi Reaksi/Reaction*

Evaluasi terhadap reaksi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Yang menjadi pertanyaan adalah: Mengapa tingkat kepuasan peserta mesti diukur? Apakah ada relevansinya terhadap pembelajaran itu sendiri?

*Pertama*, sesungguhnya evaluasi reaksi ini merupakan evaluasi terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Kualitas proses atau pelaksanaan suatu pembelajaran dan metode yang digunakan dapat kita ukur melalui tingkat kepuasan siswa.

Alat ukur yang bisa kita gunakan adalah tes tertulis dan tes prestasi (*pre-test* dan *post-test*). Oleh karena itu untuk mengukur hasil belajar perlu dibuat instrument untuk menjawab pertanyaan satu atau lebih hal berikut: (Kirkpatrick, 1998); (a) Pengetahuan apa yang telah bertambah? (b) Keterampilan apa yang telah ditingkatkan? (c) Sikap apa yang telah berubah? (d) Ide pemikiran apa yang muncul? (e) Daya kreatif dan inovatif seperti apa yang digambarkan?

Jika kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran meningkat secara signifikan, artinya program secara aktual menyebabkan terjadinya perbedaan kemampuan dan dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada evaluasi level ini, data dianalisis secara kuantitatif yang dilakukan dengan merangkum data hasil ujian peserta pada *pre-test* dan *Post-Test* dan diolah dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial sebagai berikut (Arikunto dkk, 2004). (1) Peningkatan penguasaan hasil belajar menggunakan teknik uji perbedaan dua rata-rata, yaitu membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *post-test*. (2) Level efektifitas pembelajaran ditentukan berdasarkan peningkatan penguasaan hasil belajar peserta belajar sebelum dan setelah kegiatan pelatihan dihitung dengan *Score Gain* yang dinormalisasi. Hubungan efektivitas pelatihan dengan *Score Gain* yang dinormalisasi dari persamaan (2) dapat dikategorikan ke dalam 3 kategori, yaitu: (misal): Efektivitas tinggi:  $(\langle g \rangle) > 0,7$ ; Efektivitas sedang:  $0,7 \geq (\langle g \rangle) \geq 0,3$ ; Efektivitas rendah:  $(\langle g \rangle) < 0,3$ .

#### *Evaluasi Perilaku / Behaviour*

Evaluasi terhadap perilaku ini difokuskan pada perilaku belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran. Perilaku yang dimaksud di sini adalah perilaku belajar yang ada hubungannya langsung dengan materi pembelajaran, dan bukan perilaku dalam konteks hubungan personal dengan rekan-rekan kelasnya.

Evaluasi perilaku ini dapat dilakukan melalui observasi langsung ke dalam lingkungan siswa. Disamping itu bisa juga melalui wawancara dengan orang tua, wali kelas maupun teman-temannya. Dari sini diharapkan akan diketahui perubahan perilaku belajar siswa sebelum dan setelah ikut program. sebelum mengikuti KBM.

#### *Evaluasi Hasil/Result*

Evaluasi terhadap result bertujuan mengetahui dampak perubahan perilaku siswa terhadap tingkat produktifitas belajarnya. Aspek yang bisa disasar dalam evaluasi ini meliputi peningkatan fokus/konsentrasi belajar, peningkatan ide kreatif yang keluar, kemampuan dalam *problem solving*, prestasi belajar semakin meningkat. Subjek dan sasaran evaluasi perilaku ini berbeda dengan evaluasi pada Level 2.

Pada Level ini dapat juga dinilai bagaimana peserta dapat mentransfer pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh selama pembelajaran, juga tumbuhnya kreatifitas dan inovatif yang bahkan dapat diterapkan di luar lingkungan sekolah.

#### Kriteria Keberhasilan

Pada tindakan metode pembelajaran aktif model *project-based learning* dapat meningkatkan minat belajar berwirausaha, jika memenuhi kriteria: (a) Adanya peningkatan skor rata-rata minat dan peningkatan skor minat bagi masing-masing siswa sejumlah minimal 80 % (skor minat para siswa minimal 80 % siswa memiliki skor tinggi); (b) Adanya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran jika minimal 80% siswa mencapai skor diatas nilai KKM yaitu 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini didiskripsikan hasil penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran aktif *project-based learning* yang dilakukan siswa, dan kemampuan ketrampilan serta ide siswa dapat direkam dengan instrumen yang telah dipersiapkan. Sementara hasil belajar dapat diolah dari perbandingan hasil tes melalui *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus dari tahapan siklus yang dijalankan.

Hasil menunjukkan adanya peningkatan lebih baik pada setiap siklus baik dalam kemampuan mengeluarkan ide kreatifitas yang didorong meningkatnya minat maupun hasil belajar siswa.

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

### Pra Siklus

Pada Sekolah SMK, pelajaran Prakarya Kewirausahaan merupakan pelajaran yang cukup lama diterapkan dalam kurikulum SMK sejak menggunakan kurikulum 1996 yang waktu itu masih pelajaran Kewirausahaan.

Sedangkan dengan diberlakukannya Kurikulum 2013, pelajaran Kewirausahaan mengalami perubahan yaitu menjadi Prakarya Kewirausahaan. Bahkan saat inipun telah mengalami pergeseran perubahan menjadi Kurikulum 2013 Revisi 2018 dimana nama pelajaran berubah menjadi Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Namun materi yang ada di dalam silabus tidak jauh berbeda dengan materi Kewirausahaan, bahkan lebih mengarah pada proses menggali kemampuan ketrampilan siswa, dengan mengandalkan peluang dan potensi yang ada, dan menyesuaikan dengan masing-masing kompetensi keahlian siswa.

Pada kenyataan di lapangan peneliti dapat menilai bahwa pelajaran Prakarya Kewirausahaan ini belum mampu mencapai hasil sesuai yang diharapkan. Karena mengamati dari pencapaian hasil siswa di jenjang kelas sebelumnya, yaitu kelas XI yang pada kenyataannya belum mampu untuk mengarahkan siswa kepada cara pandang mereka dan sikap optimisme untuk mencetuskan ide kreatif dan inovatif pemanfaatan dari lingkungan daerah masing-masing yang memiliki banyak kekayaan sumber yang dapat dimanfaatkan menjadi sebuah peluang usaha.

Dari temuan kondisi awal tersebut, maka perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran yang selanjutnya dilakukan tindakan kelas dengan penerapan pembelajaran aktif metode *project-based learning* dan model penilaian otentik. Melalui pembelajaran ini peran guru sebagai fasilitator, sementara siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide kreatif dan pencapaian keberhasilan kognitif maupun afektif. Dan peneliti menggunakan kelas XII MM 1 sebagai sasaran penelitian, dengan jumlah 40 siswa terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan, karena program keahlian Multimedia ini sebenarnya memiliki potensi dan peluang bagus ke depannya.

### Siklus I

#### Pertemuan 1

#### Perencanaan

Peneliti sekaligus sebagai pelaksana dengan kolaborator melakukan merencanakan tentang persiapan mengajar, metode pembelajaran dan teknik pembelajaran. Perencanaan tindakan siklus I ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Kompetensi Dasar: Memahami dan mengidentifikasi desain produk karya kerajinan dari berbagai bahan limbah berdasarkan konsep berkarya dan peluang usaha dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya; (2) Indikator: Indikator yang harus diapai dalam Siklus 1 ini yaitu bahwa siswa mampu mengidentifikasikan berbagai hasil kerajinan dari berbagai bahan limbah, menganalisa hasil produk dari bahan limbah dan desain produk dari bahan limbah; (3) Materi Pembelajaran: (a) Pengertian kerajinan fungsi hias dari bahan limbah (kulit telur, batok kelapa, kerang, dll) sebagai hiasan (hiasan dinding, hiasan gantung, interior/eksterior ruang, dll); (b) Aneka produk kerajinan dari bahan limbah sebagai fungsi hias; (c) Fungsi hias dari produk kerajinan bahan limbah; (d) Unsur estetika dan ergonomis produk kerajinan; (e) Motif ragam hias pada kerajinan fungsi hias dari bahan limbah; (f) Pengemasan produk kerajinan fungsi hias dari bahan limbah. (a) Waktu: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan); (b) Metode: ceramah, diskusi kelompok pembelajaran aktif *project-based learning*; (c) Sumber Belajar: buku paket Prakarya Kewirausahaan kelas XII dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015; (d) Media: *Worksheet* atau lembar kerja (siswa), Slide



presentasi (ppt), video; (e) Sintaks Pembelajaran *Project-based learning*: Penentuan pertanyaan mendasar, Desain perencanaan proyek, Menyusun jadwal, Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, Menguji hasil, Mengevaluasi pengalaman.

#### *Pelaksanaan*

Guru memberikan salam pembuka, kemudian memeriksa kehadiran siswa dengan mengabsen satu per satu, dan menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran saat itu. Selanjutnya guru mencoba memberikan apersepsi berupa beberapa pertanyaan yang sedikit menyinggung materi. Siswa masih belum tergerak menjawab, karena masih belum paham. Guru memberikan beberapa arahan, dan ada siswa yang berani menjawab walaupun belum sesuai. Pada pertanyaan berikut siswa juga belum memiliki keinginan menjawab, ada yang masih bingung, ada yang belum fokus.

Kemudian guru mengarahkan siswa membuka buku paket bahan materi pembahasan, menayangkan gambar-gambar produk karya kerajinan bahan limbah, kemudian memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamatinya. Guru membentuk kelompok-kelompok kerja. Peserta didik mengamati tayangan gambar-gambar produk karya kerajinan bahan limbah. Peserta didik membaca materi ajar mengenai konsep dasar kerajinan bahan limbah. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa, misalnya apakah prinsip-prinsip yang harus dipenuhi supaya produk kerajinan bahan limbah bisa disebut sebagai perwujudan karya seni?

Siswa bersama masing-masing kelompok melakukan browsing di internet mencari gambar-gambar produk kerajinan berbahan baku limbah. Setiap siswa mengungkapkan pendapat, ide dan tanggapan secara bebas. Siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran dengan dibantu guru. Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya Guru menyampaikan informasi mengenai tugas pembuatan kliping aneka produk kerajinan bahan limbah. Menyampaikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang. Kegiatan diakhiri dengan salam.

#### *Obsevasi*

Hasil observasi yang dapat dilakukan pada pertemuan 1 yaitu bahwa masih banyak siswa yang belum antusias untuk bekerja sama dalam kelompoknya karena ada yang belum memahami tentang bahan limbah yang dapat dimanfaatkan, dan ada juga karena belum membaur dengan kelompoknya. Beberapa pertanyaan yang dilontarkan guru, dapat dijawab hanya oleh beberapa siswa tertentu saja. Dan sebagian siswa lain masih diam. Tapi di akhir proses pembelajaran, setelah siswa mengamati gambar bahan limbah dan produk kerajinan yang dihasilkan, mereka bersama kelompok mulai dapat berinteraksi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami bahan baku limbah yang dapat dimanfaatkan, kalau mereka mendapat gambaran nyata tentang contohnya lebih dahulu.

#### *Pertemuan 2*

##### *Perencanaan*

Kompetensi Dasar: Mendesain produk dan pengemasan karya kerajinan fungsi hias dari berbagai bahan limbah berdasarkan konsep berkarya dan peluang usaha dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya; Indikator: Mampu melakukan Pemanfaatan peluang secara kreatif dan inovatif merancang kelayakan desain produk kerajinan, membuat desain produk aneka produk kerajinan dari bahan limbah sebagai fungsi hias, dan membuat peluang usaha, pengembangan ide dan resiko usaha produk kerajinan. Materi Pembelajaran: (a) Desain produk aneka produk kerajinan dari bahan limbah sebagai fungsi hias; (b) Unsur estetika dan ergonomis, praktis dan marketable desain produk kerajinan; (c) Peluang usaha, pengembangan ide dan resiko usaha produk kerajinan; (d) Menganalisis keberhasilan dan kegagalan peluang usaha dan memetakan peluang usaha produk kerajinan; (e) Pemanfaatan peluang secara kreatif dan inovatif merancang kelayakan desain produk kerajinan. (a) Waktu :2 x 45 menit (1 kali pertemuan ); (b) Metode: diskusi kelompok, pembelajaran aktif *project-based learning*; (c) Sumber Belajar: buku paket Prakarya Kewirausahaan XII dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015; (d) Media: *Worksheet* atau lembar kerja (siswa), Slide presentasi (ppt), video.

### *Pelaksanaan*

Pada pertemuan ke 2 yang berselang waktu 2 hari dari pertemuan ke 1. Guru memberikan salam pembuka, kemudian memeriksa kehadiran siswa dengan mengabsen satu per satu. Selanjutnya guru mencoba memberikan apersepsi berupa pertanyaan tentang materi yang lalu. Pada pertemuan ke 2 ini masih memberikan penekanan tindak lanjut dari pertemuan ke 1 karena penyerapan siswa dari masing-masing kelompok tidak sama. Hal ini dari hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran pertemuan 1.

Kemudian guru memeriksa tugas yang telah diberikan pada pertemuan yang lalu yang berupa mencari dan melakukan penyusunan gambar mendeskripsikan jenis-jenis kerajinan dari bahan limbah di tiap kelompok kerja dan menjelaskan masing-masing potensi produk tersebut sebagai peluang usaha. Dari sini siswa mulai beranjak tertarik, dan dengan tenang mereka menyimak tayangan sampai selesai.

Selanjutnya guru membimbing siswa dan kelompoknya masing-masing menyusun desain perencanaan proyek, sesuai dengan ide kreatif masing-masing kelompok, yang diawali dengan membagikan lembar kerja siswa untuk mereka isi. Disini antara kelompok satu dengan yang lain menunjukkan perbedaan. Ada kelompok yang langsung mulai menyusun rencana proyek dan mengisi lembar kerja, ada juga kelompok yang masih ragu, dan menanyakan kesana kemari.

Melihat kondisi itu guru mencoba merespon dengan memberikan arahan bahwa rencana proyek membuat kerajinan bahan limbah boleh dikonsep lebih dahulu di kertas lain, baru nanti dapat diisi ke lembar kerja. Di akhir pembelajaran, guru menyampaikan tentang tes yang akan dilaksanakan pada pertemuan yang akan datang. Dan menyampaikan hal-hal yang perlu dilakukan siswa di rumah tentang rencana pembuatan produk kerajinan dari bahan limbah, yang tertuang di lembar kerja. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

### *Observasi*

Dari hasil pengamatan guru sebagai peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan seperti yang tertuang dalam sintaks pembelajaran *project-based learning*, menunjukkan adanya perubahan terhadap minat siswa selama proses pembelajaran. Partisipasi siswa telah meningkat saat mereka dengan kelompok mencari ide tentang bahan limbah dan kerajinan limbah yang akan dibuat, sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru (*teacher centered*).

Guru lebih banyak memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan kesempatan bertanya, mencari data menggunakan internet, baik secara individual maupun secara berkelompok. namun demikian, pada siklus I masih dijumpai kelemahan, yaitu bahwa siswa masih ada yang tidak dapat kompak dengan kelompoknya. Hal tersebut dapat dipahami, karena dalam kelompok yang guru bagi, memang anggotanya bervariasi, ada siswa yang pintar, biasa dan kurang pintar. Selain itu pada kegiatan ini masih dijumpai siswa yang tidak memanfaatkan waktu untuk menyelesaikan tugas kelompok, tapi asyik ngobrol atau bahkan bermain hp yang seharusnya untuk browsing internet.

### **Refleksi Siklus I**

Dari pelaksanaan proses pembelajaran pada pertemuan ke 1 dan ke 2 pada siklus I ini, ada beberapa hal yang masih perlu untuk dilakukan perbaikan yang dapat dirinci sebagai berikut: (a) Guru masih harus memberikan banyak motivasi kepada siswa agar siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan proyek abstrak; (b) Siswa masih bingung cara mendapatkan data/informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas; (c) Siswa belum memiliki keberanian untuk melaksanakan kegiatan, masih tetap menunggu perintah guru; (d) Siswa masih ragu-ragu dalam mencari sumber pengetahuan dari luar sehingga dalam mencetuskan ide kreatif masih belum terarah; (e) Dalam pengisian lembar kerja siswa masih kurang kompak di kelompoknya masing-masing.

Berdasar hasil refleksi tersebut, setelah dilakukan diskusi dengan kolaborator, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu ada perbaikan pada desain pembelajaran. Hal ini karena proses pembelajaran yang sebelumnya kurang mengena apalagi dikaitkan dengan materi pembelajaran.

Adapun rencana revisi tersebut adalah: (1) Guru disarankan untuk memberikan perhatian secara merata pada semua kelompok kerja; (2) Siswa sangat perlu untuk dihadapkan pada hal nyata dan

dialami langsung agar mereka dapat memahami bahkan dapat menggali kemampuan kreatif masing-masing individu dalam kelompok; (3) Penjelasan tentang cara kerja pada pelaksanaan proyek agar lebih rinci, sehingga siswa tidak ragu-ragu lagi dalam melaksanakan tugas; (4) Pada pelaksanaan wawancara dengan nara sumber, ada pembagian kerja yang jelas, sehingga tidak mengulur waktu karena semua anggota kelompok ingin mengajukan pertanyaan; (5) Penjelasan rencana kegiatan kepada nara sumber akan dirinci lebih jelas; (6) Informasi ataupun data yang diperlukan oleh siswa dalam pengisian Lembar Kerja Siswa diinformasikan terlebih dulu kepada nara sumber, sehingga penjelasan nara sumber dapat efektif dan efisien; (7) Hal-hal yang berkaitan dengan Peningkatan sikap berwirausaha dalam Pembelajaran prakarya kewirausahaan melalui *project-based learning* yang belum dilaksanakan oleh guru dengan optimal, akan diperbaiki pada putaran berikutnya.

### Pertemuan 3

Di awal pertemuan guru mengucapkan salam pembuka, berdoa bersama kemudian mengabsen siswa. Pada pertemuan ke 3 ini, selain mengulas kembali proses tugas pengamatan yang dilakukan siswa bersama kelompoknya, lalu menanyakan sejauh mana ide proyek dari masing-masing kelompok yang sudah direncanakan setelah mereka melakukan pengamatan peluang usaha, kemudian bersama siswa memeriksa jadwal aktifitas pelaksanaan proyek yang sebelumnya sudah dikerjakan siswa saat mengisi lembar kerja, yang berupa: Membuat *timeline* penyelesaian proyek, Membuat *deadline* penyelesaian proyek, Mengarahkan siswa untuk menggunakan cara baru, Membimbing siswa saat mereka membuat ide inovatif, Meminta siswa untuk memberikan penjelasan dan alasan pemilihan cara baru.

Setelah itu dilaksanakan, kemudian Guru sebagai peneliti disini juga melakukan tes untuk menilai bagaimana penguasaan siswa akan materi tersebut. Tes dilakukan dengan 2 jenis yaitu tes untuk menilai seberapa besar siswa berminat pada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini, dan tes hasil prestasi belajar siswa dengan evaluasi soal. Hasil yang dapat diperoleh dari kedua tes tersebut:

### Tes Minat

Dengan menggunakan angket minat belajar berwirausaha, untuk mengetahui bagaimana minat siswa dalam belajar berwirausaha setelah dilakukannya siklus 1, dengan jumlah siswa 40, terdiri dari siswa putra 20 dan siswa putri juga 20. Kebetulan juga saat itu semua siswa hadir. Berdasar hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan tes skala sikap dengan angket terhadap peningkatan minat belajar berwirausaha, dapat diketahui bahwa dari 40 siswa, yang memberi tanggapan positif adalah 75 % dengan rincian 18,42 % siswa yang menjawab sangat setuju, 56,58 % setuju. Sedangkan siswa yang memberikan tanggapan negatif sebesar 25 % dengan rincian: 23,68 % menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju 1,32 %. Untuk lebih jelasnya, data tersebut tersaji dalam Tabel 3.

Tabel 3. Daftar Pencapaian Hasil Angket Siswa Siklus I

No.	Uraian	F	%
1.	SS	74	19.21
2.	S	204	53.68
3.	TS	99	25.79
4.	STS	5	1.32
	Jumlah	400	100

### Tes penilaian prestasi belajar

Dari tes yang dilakukan pada pertemuan ke 3 ini, dapat ditunjukkan dan dapat diketahui dari hasil tes yang menunjukkan bahwa baru 31 siswa (77,50 %) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan masih ada 9 siswa yang belum mencapai KKM. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Daftar Persentase Ketercapaian Kompetensi Siswa Pada Siklus I

No.	Uraian	Pre-test	Post Tes
1.	Rata-rata	75	72,76
2.	Jumlah siswa tidak tuntas(%)	14 (35,00)	9 (22,50)
3.	Jumlah Siswa Tuntas(%)	26 (65,00)	31 (77,50)

Keterangan: KKM: 75



---

## Siklus II

Pelaksanaan siklus kedua memiliki kesamaan prosedur maupun prinsip kerja dengan siklus pertama. Namun pada perencanaan pelaksanaan siklus kedua disusun berdasarkan hasil observasi, refleksi, dan evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus pertama. Pada pelaksanaan siklus kedua, terdapat beberapa perubahan seperti formasi kelompok, dan nama kelompok yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari pada hari tersebut.

### Pertemuan 1

#### *Perencanaan*

Kompetensi Dasar: Menganalisis proses produksi usaha kerajinan fungsi hias dari berbagai bahan limbah di wilayah setempat melalui pengamatan dari berbagai sumber. Indikator: Mampu menjelaskan tentang alur proses produksi pada sentra/usaha kerajinan fungsi hias (teknik pemilihan dan penyiapan sarana produksi, teknik pemrosesan), serta menetapkan desain proses produksi kerajinan fungsi hias berdasarkan prosedur berkarya (jenis, manfaat, teknik budidaya, dan pengemasan); Materi Pembelajaran: (a) Proses produksi kerajinan fungsi hias dari bahan limbah yang ada di lingkungan sekitar; (b) Alur proses produksi pada sentra/usaha kerajinan fungsi hias (teknik pemilihan dan penyiapan sarana produksi, teknik pemrosesan). (1) Waktu: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan ); (2) Metode: ceramah, diskusi kelompok pembelajaran aktif *project-based learning*; (3) Sumber Belajar: buku paket Prakarya Kewirausahaan XII dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015; (5) Media: *Worksheet* atau lembar kerja (siswa), Slide presentasi (ppt), video.

#### *Pelaksanaan*

Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik. Kemudian mencoba memberikan ice breaking lebih dahulu agar tidak terlalu tegang, yang diterima siswa dengan antusias. Baru setelah suasana segar, guru menanyakan hasil yang sudah dilakukan siswa secara berkelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan peneliti dibantu oleh seorang kolaborator melakukan pengamatan aktifitas siswa di kelas sesuai dengan kelompok masing-masing. Dan dalam pertemuan 1 siklus II ini guru memonitor hasil proyek kerja siswa sejauh mana tingkat kemajuan yang telah dicapai. Dari beberapa kelompok bahkan ada yang mencoba mempraktekkan proses kerja proyeknya di sekolah. Mereka membawa peralatan dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan proyek kerajinan bahan limbah.

Peneliti mencoba melihat kegiatan yang dilakukan tiap kelompok dilihat hasilnya dan perkembangannya, baik dari laporan di lembar kerja masing-masing, maupun produk yang sudah mulai direncanakan akan dibuat kelompok siswa, sambil mendiskusikan hasilnya, kelebihan maupun kelemahan tugas proyek mereka.

#### *Observasi*

Dari hasil kegiatan siswa pada pertemuan ini tampak ada perkembangan antusias apalagi setelah dilakukan *ice breaking*. Beberapa kelompok tampak langsung berusaha membahas hasil proyeknya masing-masing. Ada yang berusaha untuk merubah beberapa ide produk dan melakukan inovasi kembali, karena ide yang pertama dirasa kurang inovatif.

### Pertemuan 2

#### *Perencanaan*

Kompetensi Dasar: Mendesain proses produksi usaha kerajinan fungsi hias dari berbagai bahan limbah berdasarkan identifikasi kebutuhan sumberdaya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya. Indikator: Mampu untuk merancang aliran proses produksi, bereksperimen dengan proses produksi usaha kerajinan fungsi hias dari berbagai bahan limbah di wilayah setempat melalui pengamatan dari berbagai sumber, serta melakukan penerapan langkah keselamatan kerja. Materi Pembelajaran: (a) Menetapkan desain proses produksi kerajinan fungsi hias berdasarkan prosedur berkarya (jenis, manfaat, teknik proses produksi dan pengemasan); (b) Merancang aliran tahapan proses produksi: (1) Waktu: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan ); (2) Metode : ceramah, diskusi kelompok, pembelajaran aktif *project-based learning*; (3) Sumber Belajar: buku paket Prakarya

Kewirausahaan XII dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015; (4) Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Slide presentasi (ppt), video.

### *Pelaksanaan*

Pertemuan kedua di siklus II ini diawali dengan berdoa kemudian menyanyikan lagu Indonesia Raya karena jam pembelajaran pertama, selanjutnya kegiatan apersepsi dan motivasi berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hasil kerja siswa. Pada kali ini beberapa kelompok bahkan telah membawa hasil proyek mereka berupa kerajinan bahan limbah yang sudah bentuk jadi, bahkan ada yang sudah dikemas. Dan diantara kelompok yang sudah selesai tersebut akan mencoba mempresentasikan hasilnya dengan ringkas, dilengkapi juga dengan slide foto maupun video proses pengerjaan proyek mereka.

Pada kegiatan inti guru menyampaikan aturan main presentasi hasil kerja kelompok. Siswa dan guru sepakat menentukannya dengan mendahulukan kelompok yang memang sudah siap dan selesai proyeknya. Pada presentasi hasil kerja kali ini, terlihat bahwa siswa sudah *enjoy* dengan kegiatan presentasi. Beberapa kelompok lain mencoba memberi tanggapan dan pertanyaan seputar proses pengerjaan, karena ada beberapa siswa yang meragukan hasil kerja mereka asli atau bukan. Tapi dengan dukungan foto-foto dan video hasil tersebut dapat mereka pertanggungjawabkan.

Di sini peneliti hanya memberikan masukan yang memang dirasa perlu bagi mereka, dan memang mereka tanyakan. Dan sampai waktu pembelajaran berakhir belum semua kelompok yang selesai dan mempresentasikan. Tapi gambaran proyek yang sedang mereka kerjakan semakin jelas, dan membuat mereka bersemangat menyelesaikan.

### *Observasi*

Pembagian kerja yang telah diatur dalam kelompok tampaknya diataati oleh anggota kelompoknya. Setelah kegiatan observasi siswa bahkan memanfaatkan sisa waktunya untuk sharing dengan teman. Pada tahap presentasi hasil kerja kelompok, suasana kelas lebih hidup, sebab masing-masing kelompok bersemangat untuk bertanya, menjawab dan membahas beberapa permasalahan yang timbul dalam setiap proyek mereka masing-masing. Berdasar hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolabor serta tes skala sikap terhadap aspek kreatifitas, inovatif, ketrampilan dan kemampuan menciptakan ide produk serta peluang usaha bagi hasil produk mereka nantinya.

### *Refleksi*

Setelah tindakan pada siklus kedua selesai, peneliti melakukan evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus kedua. Dari hasil diskusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa: (a) Apersepsi yang dilakukan guru kurang efisien dan terlalu memakan waktu; (b) Pelaksanaan diskusi kelompok berjalan lebih baik dibanding dengan pelaksanaan diskusi pada siklus pertama; (c) Terdapat peningkatan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (d) Kemampuan guru dalam mengelola waktu dan menyampaikan materi mengalami peningkatan; (e) Kemandirian siswa nampak ada peningkatan, hal ini terlihat dari kesadaran siswa untuk melaksanakan kegiatan tanpa harus dikomando terlebih dulu oleh guru; f) Guru nampak lebih memiliki kepercayaan diri dalam melaksanakan tugas.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh guru, peneliti dan kolaborator, dapat disimpulkan bahwa ditemukan permasalahan dan perlu direvisi agar pada pelaksanaan siklus berikutnya mendapatkan hasil yang lebih baik. Adapun revisi tersebut adalah: (1) *Ice breaker* pada awal kegiatan pembelajaran cukup berhasil untuk memecahkan ketegangan; (2) Porsi aktifitas guru dalam bentuk ceramah perlu dikurangi, sementara aktifitas siswa dalam bentuk curah gagasan, tanya jawab perlu ditingkatkan; (3) Bimbingan guru dalam kegiatan diskusi kelompok meski sudah meningkat, namun masih perlu ditingkatkan; (4) Untuk memotivasi siswa, kelompok yang mampu mempresentasikan hasil dengan bagus perlu mendapat reward seperti mendapat nilai plus misalnya; 5) Hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan nilai nasionalisme yang belum dilaksanakan dan perlu perbaikan akan diperbaiki pada siklus berikutnya

### **Pertemuan 3**

Dalam pertemuan ketiga ini hasil proyek masing-masing kelompok sudah siap disajikan dan dikumpulkan, untuk selanjutnya dievaluasi dan dinilai. Dan nantinya setelah itu masing-masing

kelompok akan melakukan pemasaran dengan cara mereka masing-masing. Selanjutnya peneliti melakukan tes untuk mengevaluasi hasilnya, dengan dua langkah,

#### Angket

Dari hasil tes angket yang dilakukan di siklus kedua ini sudah makin terlihat hasil yang signifikan bahwa minat mereka semakin meningkat setelah proyek pembuatan kerajinan bahan limbah yang tiap kelompok lakukan jadi dan membuahkan hasil berupa produk jadi.

Dapat diketahui bahwa dari 40 siswa, yang memberi tanggapan positif terhadap aspek tersebut adalah 75 % dengan rincian 18,42 % siswa yang menjawab sangat setuju, 56,58 % setuju. Sedangkan siswa yang memberikan tanggapan negatif sebesar 25 % dengan rincian: 23,68 % menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju 1,32%. Untuk lebih jelasnya, data tersebut tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Daftar Pencapaian Hasil Angket Siswa Siklus II

No.	Uraian	F	%
1.	SS	132	34.74
2.	S	217	57.11
3.	TS	33	8.16
4.	STS	0	0
	Jumlah	400	100

#### Tes

Selanjutnya juga dilakukan tes evaluasi, untuk mengukur bagaimana peningkatan prestasi belajar berwirausaha pada siswa tersebut.

Tabel 6.

No.	Uraian	Pre-test	Post Tes
1.	Rata-rata	70,92	73,03
2.	Jumlah siswa tidak tuntas (%)	11 (28,95)	7 (18,42)
3.	Jumlah Siswa Tuntas (%)	27 (71,05)	31 (81,58)

Daftar Persentase Ketercapaian Kompetensi Siswa Pada Siklus II; Keterangan KKM : 75

Mendasarkan pada hipotesis tindakan dapat dijelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif *project-based learning* dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha di pembelajaran prakarya kewirausahaan hasil yang diperoleh setelah proses siklus yaitu: (a) Penerapan model pembelajaran aktif *project-based learning* yang dilakukan dapat meningkatkan minat berwirausaha bagi siswa terutama siswa kelas XII Multimedia 1, karena bagi mereka yang saat ini sudah di tingkat akhir, sangat perlu untuk memikirkan langkah ke depan setelah mereka lulus. Sehingga wawasan mereka akan adanya banyak peluang usaha ke depan dapat menjadi alternatif selain hanya mencari pekerjaan; (b) Pembelajaran aktif *project-based learning* yang digunakan dalam pembelajaran prakarya kewirausahaan dalam materi mengidentifikasi dan membuat produk kerajinan dari bahan limbah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam berwirausaha, bahkan ada keinginan siswa untuk berwirausaha setelah mereka lulus nantinya, dengan alasan bahwa peluang kerja semakin sempit; (c) Tindakan yang tepat. Dalam hal ini langkah yang dapat dilakukan yang paling tepat bahwa pembelajaran *project-based learning* harus lebih sering dilakukan langsung di lapangan atau secara *outdoor*, sebab masing-masing proyek yang dilakukan siswa berkelompok memerlukan beberapa peralatan dan mesin sebagai pendukung proses pembuatan kerajinan tersebut. Sehingga hasilnya pun dapat lebih efektif, dan dapat semakin menggali ide kreatif masing-masing siswa.

#### Kelebihan dan Kelemahan

##### Kelebihan

Dapat diketahui dari hasil wawancara dengan siswa yang prestasinya tertinggi, bahwa pembelajaran aktif *project-based learning* ini sangat efektif dan tepat sekali sebab dapat sebagai bekal mereka untuk terjun ke dunia usaha untuk alternatif utama mereka nantinya setelah lulus. Karena peluang kerja saat ini sudah semakin sempit. Selain itu menurutnya dengan adanya pembelajaran ini, ide kreatif mereka akan terus tergali dan semakin berkembang.

## Kelemahan

Dari hasil wawancara dengan siswa yang hasil prestasinya terendah, bahwa pembelajaran *project-based learning* ini sebenarnya cukup bagus, tapi menurutnya terlalu rumit dan memerlukan banyak waktu, dan cukup merepotkan, karena benar-benar harus bekerja keras untuk mendapatkan hasil proyek produk yang bagus, dan harus selalu berpikir untuk mencari ide produk maupun bahan baku limbah. Dia menyampaikan lebih baik mencari pekerjaan saja setelah lulus

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas XII MM 1 program studi Multimedia di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen, selama dua siklus maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Prakarya Kewirausahaan dapat dilakukan dengan penerapan pembelajaran aktif dengan model *project-based learning*. Dalam perlakuan tindakan penerapan model pembelajaran aktif dengan *project-based learning* ini mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha siswa dalam pembelajaran Prakarya Kewirausahaan, selain itu juga bahwa siswa dapat menilai adanya peluang untuk usaha, dan siswa mampu memberikan ide hasil karya dalam bentuk produk yang inovatif dan kreatif. Dalam pelaksanaan sangat efektif dan menyenangkan siswa, karena mampu mengembangkan kemampuan siswa, sementara guru sebagai fasilitator.

Hasil Penelitian adalah sebagai berikut: (1) Penerapan *project-based learning* pada siklus I dengan observasi di kelas XII Multimedia 1 dapat meningkatkan nilai minat belajar berwirausaha pada siswa, yang ditunjukkan dengan tanggapan positif siswa sebesar 61,05 % sebelum tindakan menjadi 72,11 %; (2) Penerapan *project-based learning* pada siklus II dengan observasi di XII Multimedia 1 dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa, yang ditunjukkan dengan hasil prestasi belajar siswa sebesar 72,89 % sebelum tindakan meningkat menjadi 83,85 %

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan masing-masing siklus tentang peningkatan minat belajar berwirausaha dan prestasi belajar melalui *project-based learning* dapat disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar berwirausaha dapat ditempuh dengan menggunakan kegiatan pembelajaran di luar kelas, karena siswa dapat secara langsung menggali ide kemampuan kreatif mereka, dan dapat menilai serta mengukur kemampuan ketrampilan mereka.

Penerapan *project-based learning* memungkinkan siswa untuk menggunakan benda, bangunan, manusia sebagai nara sumber dan sumber pembelajaran dengan maksimal dan dapat lebih mengeksplor ide kreatif siswa secara luas. Selain itu, setting pembelajaran yang tidak terbatas pada sebuah ruangan memungkinkan siswa memiliki kebebasan dalam beraktivitas dalam pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan suasana baru, dan ide-ide baru.

Siswa menjadi lebih berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Bahkan siswa dapat lebih bersemangat dalam meluaskan wawasan mereka tentang kreatifitas dan inovasi. Begitu juga tentang peluang ke masa depan, bagi mereka dapat mencari beberapa alternatif usaha.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2014). *Pengantar kewirausahaan teori dan aplikasi*. Jakarta: Prenada.
- Arikunto, A. (2011). *Penelitian tindakan kelas, (edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inpres No. 4 Tahun 1995, Kewirausahaan, Dalam lampiran Inpres No.4 Tahun 1995
- Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, J. (2006). *Evaluating training programs: The four levels*. Berrett-Koehler Publishers.
- Rahayuningsih, R., Fajaruddin, S., & Manggalasari, L. (2018). The implementation of total quality management in vocational high schools. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(1), 31-40. doi:<http://dx.doi.org/10.33292/petier.v1i1.20>
- Sarwoedi, S., Widada, W., & Herawaty, D. (2019). Pengaruh problem-based learning berbasis etnomatematika Rejang Lebong terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Annals of Mathematical Modeling*, 1(1), 31-34. doi:<http://dx.doi.org/10.33292/amm.v1i1.39>

- 
- Subandono, A. (2007). Pengaruh pembelajaran life skill diklat kimia produktif dan prestasi belajar diklat kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada siswa SMK Kimia Industri Theresiana Semarang. *Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Semarang.
- Sulaeman, M. (2004). *Aplikasi project-based learning untuk membangun ketrampilan berpikir kritis dan kreatif siswa*. Jakarta: Bioma Pustaka.
- Sumartini, T. S. (2015). Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-10.